Lista Tormenta – http://www.listatormenta.cjb.net

Regras para Ciganos em 3D&T

Por **Álvaro “Jamil, o Kende” Freitas**

Poderes Psíquicos

O Manual 3D&T especifica que magia e psiquismo são de modo geral a mesma coisa. No entanto, isso tira um pouco a graça da rivalidade entre poderes psíquicos e mágicos, entre outras coisas. Note que esse sistema é opcional; se você preferir, não use, ou aproveite as melhores partes. Cada tipo de poder psíquico (são cinco) possui propriedades específicas e ampliações especiais (como as vantagens Arma Especial e Ataque Especial). Dois desses poderes já existiam: Telepatia e Teleporte. Os poderes novos são Psicocinese, Psicogênese e Sensitivo.

Psicocinese (2 pontos)

Psicocinese ("movimento da mente") é o poder psíquico que permite alterar a posição e a velocidade das moléculas que compõe um corpo. Não é possível criar ou destruir moléculas, apenas agitá-las, travá-las, movimentá-las. A psicocinese "normal" custa 2 pontos e permite que o personagem movimente objetos distantes com Força igual à sua Habilidade -1, e a uma distância máxima de 10m para Habilidade 1, dobrando para cada ponto de Habilidade extra (20m para H2, 40m para H3, etc..). Um teste de Habilidade é requerido para grandes feitos (como Levitação), e um teste de Armadura pode ser feito para resistir aos seus efeitos (válido para todas as habilidades psicocinéticas).

Ampliações

- **Pirocinese (+1 ponto):** o "movimento da chama". Cada ponto de Habilidade permite que você aumente a temperatura do alvo em 5°C; alvos podem irromper em combustão se sua Habilidade for 4 ou maior, causando 2d de dano por turno.

- **Criocinese (+1 ponto):** o "movimento do frio". Cada ponto de Habilidade permite que você diminua a temperatura do alvo em 5°C; alvos podem congelar totalmente se sua Habilidade for 4 ou maior, causando 1d de dano por turno, e impedindo a área de ser movimentada (Habilidade 6 permite afetar um corpo inteiro).

- **Eolocinese (+1 ponto):** o "movimento do vento". Sua Habilidade permite que você aumente ou diminua a velocidade do vento, em +-10m/s para H 1, +-20m/s para H 2, +-40m/s para H 3, e assim por diante. Com um teste de H -2, você pode carregar a si mesmo ou outra pessoa nos ventos. A vibração das moléculas do ar pode ser usada para habilidades de ventríloquo com um teste de Habilidade -1.

- **Levitação (+2 pontos):** Idêntica à vantagem de mesmo nome. No entanto, você pode usar esse poder em outros com um teste de Habilidade. A duração do poder em outras pessoas é igual a sua Resistência em horas (ou até o alvo pousar, o que cancela o efeito). Conta como vantagem psíquica.

- **Morfose (+2 pontos):** "transformação". Cada ponto de Resistência permite que você re-arranje 1 ponto de Característica para outro lugar (vantagens ou outras Características, nunca Focus). Dura 10 minutos para cada ponto de Resistência. Não pode perder ou ganhar massa; deve permanecer com o peso e o tamanho análogos à forma original (um homem de 80kg manteria seu peso, mas poderia mudar sua forma dentro de certos limites).

- **Intangibilidade (+3 pontos):** permite a separação de todas as moléculas, mas sem perder coesão. O personagem não pode ser tocado ou afetado por ataques físicos. Ataques energéticos e mágicos ainda podem afetá-lo. Dura 1 minuto para cada ponto de Resistência.

Telepatia (2 pontos)

Telepatia é o poder de ler a mente de outras pessoas. Ela envolve o contato com a mente e com as emoções do alvo. Pode ser evitada com teste de

Resistência; se o alvo passar em seu teste, você só pode tentar novamente 24
horas depois (válido para todas as habilidades telepáticas). Bônus e penalidades para testes de resistência à magia não se aplicam à telepatia psíquica. As habilidades telepáticas (incluindo a habilidade "básica") só podem ser usadas fora de situações de tensão (exceto Rajada Psíquica). Com o poder "básico" você pode conversar mentalmente com o alvo, contanto que possa vê-lo. A Telepatia em 3D&T pode ser mágica ou psíquica; todos os PCs mostrados até agora em Tormenta possuem a Telepatia mágica. Com a Telepatia mágica, não se pode comprar ampliações. Já com a psíquica...

Ampliações

- **Empatia (+1 ponto):** usada para perceber os sentimentos de uma pessoa, empatia permite ampliar ou extinguir uma emoção (nunca criar) com um teste bem sucedido de Habilidade.

- **Armadura Mental (+1 ponto):** funciona como a magia de mesmo nome, conta como habilidade psíquica e ao invés de 1 PV, deve-se passar em um teste de Habilidade para ativar. Dura enquanto o personagem estiver acordado (deve ser ativada novamente se o personagem cair inconsciente).

- **Rajada Psíquica (+2 pontos):** Este excelente poder telepático é o único que pode ser usado ofensivamente. Com o gasto de um ponto de vida e um sucesso num teste de Habilidade, pode-se enviar ondas de choque mentais extremamente poderosas. O efeito pode ser centrado num alvo (nesse caso o alcance é normal para Telepatia) ou funcionar dentro de uma área (raio de 2 metros para cada ponto de Resistência). O alvo deve fazer um teste de Resistência; falha significa a perda de 1 PV **OU** atordoamento, com duração de 2 turnos. Um personagem atordoado fica cambaleante e incapaz de pensar coerentemente.

- **Contra-Ataque Mental (+2 pontos):** Funciona como a magia de mesmo nome, conta como habilidade psíquica e ao invés de gastar 2 PVs, deve-se passar em um teste de Habilidade para ativar. Dura enquanto o personagem estiver acordado (deve ser ativada novamente se o personagem cair inconsciente).

- **Mnemocinese (+2 pontos):** "movimento das memórias". Esta habilidade permite a alteração de memórias, o envio de memórias para o subconsciente (virtualmente extinguindo-as) ou a extração de memórias do subconsciente, tudo com testes de Habilidade -1.

- **Possessão (+2 pontos):** funciona como a vantagem de mesmo nome. Conta como vantagem psíquica (imunidades e resistências à magia não contam).

- **Invisibilidade (+2 pontos):** funciona como a vantagem de mesmo nome, com as seguintes mudanças: conta como vantagem psíquica; não pode ser usada em combate; requer um teste de Habilidade para ativar; funciona em apenas uma pessoa para cada ponto de Resistência (isso ocorre pois a Invisibilidade psíquica não o torna realmente invisível, mas sim altera a mente de alguém para que esta não o note); Audição aguçada não ajuda contra esta invisibilidade.

- **Controle Telepático (+3 pontos):** você pode controlar mentalmente as ações de uma vítima. Essa é a única habilidade telepática que não requer a presença do alvo; a presença é necessária apenas para iniciar o contato, mas depois, não haverá mais restrições de distância enquanto o controle durar. Requer um teste de Habilidade -2 (e um teste de Resistência pelo alvo). Requer a ampliação Possessão.

- **Bloqueio Sináptico (+4 pontos):** o mesmo que morte cerebral. O telepata destrói as ligações neurais do cérebro do alvo através de comandos semelhantes aos mandados por um telepata com controle telepático. Requer um teste de Habilidade -1, e pode ser resistido com um teste de Resistência. Requer a ampliação Controle Telepático.

Sensitivo (1 ponto)

Você é hipersensível à tudo. Odores, sons, movimentos... você consegue perceber tudo, até mesmo o futuro. Um Sensitivo "básico" pode escolher um dos Sentidos Especiais. Além disso, no início de cada aventura, o Mestre

joga 2d em segredo; se o resultado for igual ou menor a 5, eles receberá uma visão de algo importante durante a aventura. Se o resultado for 11 ou 12, o personagem teve uma visão errada (divirta-se Mestre...).

Ampliações

- **Aurastesia (+1 ponto):** "sentir auras". Esta habilidade permite ao mago enxergar as auras de coisas e pessoas, podendo identificar magias, estados emocionais, características diversas... descobre automaticamente qualquer Ponto Fraco, Vulnerabilidade, Dependência e Ambiente Especial. Alcance sensorial normal, requer um teste de Habilidade para ativar.

- **Umbrestesia (+1 ponto):** "sentir espíritos". Esta habilidade permite o psíquico ver, ouvir e se comunicar com espíritos variados. Pode até mesmo requisitar favores destes. Requer um teste de Habilidade para ativar.

- **Cinestesia (+2 pontos):** "movimentação dos sentidos". Permite ao psíquico estender seu alcance sensorial a até 5km quilômetros por ponto de resistência! O uso de outros sentidos especiais ou habilidade de Sensitivo recebe redutor de -1, mas é extremamente útil. Sempre ativo.

- **Psicometria (+2 pontos):** "medição da mente". Permite ao psíquico "ler" informações num objeto. Pode-se saber coisas como quem segurou o objeto, para que fim, etc. Requer um teste de Habilidade, e um toque.

- **Presciência (+3 pontos):** com esta maravilhosa habilidade, o psíquico pode prever o futuro próximo (1d dias para cada ponto de Habilidade). Funciona sem controle, o mestre fica encarregado de 2d visões por aventura.

- **Manipulação das Probabilidades (+5 pontos):** Esta espantosa habilidade permite ao psíquico manipular as probabilidades de acontecimento da coisas. Com um simples teste de Habilidade, pode-se ganhar um bônus de +1 em qualquer teste ou atributo (apenas para realizar UMA tarefa; o bônus não é permanente); ou causar um redutor de -1 em testes ou atributos alheios (apenas para realizar UMA tarefa; o redutor não é permanente). **Nota Importante:** O mestre deveria proibir esse poder a seu bel-prazer (campanhas "cósmicas" podem aproveitar bem esse poder).

- Onisciência (+6 pontos): esta sensacional habilidade permite ao sensitivo saber sobre QUALQUER coisa. Um teste de Habilidade -2 é requerido, mas se bem sucedido, qualquer informação desejada é adquirida. O conhecimento pode vir do passado, do presente ou do futuro, o que pode tornar confusas as coisas. Você só pode possuir essa habilidade se tiver também Presciência.

Psicogênese (3 pontos)

Psicogênese significa "criação da mente". Através desse poder, você pode criar matéria inorgânica, orgânica ou até mesmo destruir a matéria! O poder "básico" permite a criação de 50kg de material inorgânico (de um mesmo tipo) para cada ponto de Resistência. O material fica à escolha do personagem, que deve passar num teste de Habilidade.

Ampliações

- **Osmogênese (+1 ponto):** "criação de odores". Você pode gerar qualquer cheiro com um sucesso num teste de Habilidade.

- **Fotogênese (+1 ponto):** "criação de luzes". Você pode gerar luminosidade, ampliar luminosidades existentes, extinguir luminosidades ou ampliar sombras, tudo com um teste de Habilidade.

- **Organogênese (+2 pontos):** você pode criar matéria orgânica como na Psicogênese, e também curar (1 PV para cada Ponto de Vida, uma vez por dia, como a Cura Sagrada dos paladinos).

- **Heterogênese (+2 pontos):** Você pode criar materiais inorgânicos de tipos diferentes todos juntos, da mesma forma que a habilidade básica. Com um teste de Habilidade com penalidade de -1 a -4 você pode criar objetos complexos, como armas ou armaduras.

- **Eletrogênese (+2 pontos):** você pode criar energia elétrica ou eletromagnética, podendo agir como um supercondutor ou ímã. Pode causar dano, ao valor de 1d por ponto de Armadura.

- **Macrogênese (+3 pontos):** você pode aumentar a massa e o tamanho de qualquer tipo de matéria em 25% para cada ponto de Habilidade que você possui, se passar num teste de Habilidade -2.

- **Microgênese (+3 pontos):** o oposto de macrogênese; você pode diminuir a massa e o tamanho de qualquer tipo de matéria em 25% para cada ponto de Habilidade que você possui, se passar num teste de Habilidade -2.

- **Heterorganogênese (+3 pontos):** Você pode criar materiais orgânicos de tipos diferentes todos juntos, da mesma forma que a habilidade básica. Comidas deliciosas podem ser criadas, e a habilidade de cura é duplicada.

- **Entropia (+4 pontos):** você pode destruir matéria, causando 5d de dano por turno à qualquer material. Requer o gasto de 1 PV permanentemente e um sucesso num teste de Habilidade -3.

Teleporte (2 pontos)

Teleporte é a capacidade de transportar-se um lugar ao outro. Isso pode ser feito atravessando uma dimensão paralela. O alcance máximo de qualquer habilidade de teleporte é de 10m por ponto de Habilidade, e o peso máximo carregável é de 50kg por ponto de Resistência. Com a habilidade "básica", você não pode levar pessoas ou objetos consigo, e teleportar-se para um lugar onde não possa ver requer um teste de Habilidade. Teleporte concede um bônus de +2 em Esquivas. Teleporte pode ser uma habilidade mágica ou psíquica: todos os personagens de Tormenta mostrados até agora possuem Teleporte mágico. Os possuidores de Teleporte mágico não podem comprar ampliações para seu poder.

Ampliações

- **Exoteleporte (+1 pontos):** funciona exatamente como teleporte, mas apenas em objetos que NÃO estejam com o personagem.

- **Teleporte Seletivo (+2 pontos):** você pode teleportar apenas partes de um todo. Roupas de uma pessoa, a lâmina de uma espada pode precisar de um teste de Habilidade normal. Braços, pernas ou mesmo a cabeça de alguém requeriria um teste de Habilidade -5! O Mestre deve julgar a situação de acordo com sua aventura. É necessário possuir exoteleporte para comprar esse poder.

- **Movimento Súbito (+2 pontos):** também conhecido como "blink", esse poder é excelente em combate. Com ele, você pode fazer teleportações rápidas (em média um número de vezes igual à sua Resistência). Durante esses teleportes, você é extremamente difícil de acertar; qualquer ataque dirigido à você tem penalidade igual ao número de teleportes realizados. Nem tudo são flores para o usuário desse poder; qualquer tentativa de ataque está sujeita ao mesmo redutor.

- **Agorateleporte (+3 pontos):** funciona como um teleporte para grupos de pessoas. Role 5d ao comprar a habilidade; esse será o número de pessoas que você é capaz de carregar com você no agorateleporte.

- **Portal (+3 pontos):** você pode ativar um portal, capaz de transportar qualquer coisa a uma distância escolhida a até 10km por ponto de Habilidade. O portal fica aberto (dos dois lados) por 1d rodadas.

- **Hiperteleporte (+3 pontos):** aumenta o alcance do Teleporte para Habilidade quilômetros por ponto de Habilidade. Ótimo para viagens longas.

Os Dons do Sangue

Os dons do sangue são habilidades especiais exclusivas de ciganos de linhagem pura. Essas habilidades têm relação com os quatro elementos (ar, água, fogo e terra), e podem variar de meros truques à poderes supremos. Toda família cigana de

linhagem pura executa um ritual quando a criança completa dois anos de idade e já pode engatinhar. A criança é colocada no centro de um quadrado, com um representante de cada elemento em cada ângulo do quadrado (uma pira em chamas, um vaso d'água, um pedaço de rocha e um incensário aceso). Se a criança não se mover, ou se mover para fora do quadrado, ela não possui um dom do sangue. Contudo, se ela se dirigir a um dos ângulos...

Fogo:

Ciganos com o Sangue Flamejante costumam ser guerreiros ardorosos, inconstantes mas gloriosos em seus tempos de vida. Eles possuem a desvantagem Fúria, "inflamando-se" com freqüência, mas recebem o Sentido Especial Infravisão e a habilidade especial Dança das Facas. A Dança das Facas é ensinada a todos os ciganos de Sangue Flamejante. Ao utilizá-la em combate o cigano saca duas facas e começa a golpear a princípio lentamente, mas a cada segundo que passa, seus movimentos se tornam mais rápidos, até o oponente ser sobrepujado! Em termos de regras, o cigano ataca uma vez no primeiro turno, duas vezes no segundo turno, três no teceiro, etc. Porém, a Dança é cansativa; um cigano que use a dança das facas será reduzido a 0 PVs ao fim da dança, tirando automaticamente um 2 no seu Teste de Morte (Inconsciente).

O Sangue Flamejante também dá ao personagem um bônus de +1 em testes de Resistência contra fogo ou calor, e +1 em cada dado de Armadura para absorver dano por fogo/calor (normal ou mágico). Ciganos de Sangue Flamejante podem personalizar seu dano como fogo mesmo que não usem tochas ou óleo; o fogo em suas veias se manifesta em suas armas. O Sangue Flamejante custa 2 pontos de personagem.

Ar:

O Sangue Aéreo se mostra nos ciganos leves, voláteis e sonhadores. Esses ciganos parecem estar sempre nas nuvens, e podem ser tão calmos quanto uma brisa ou tão furiosos quanto um furacão. Ciganos de Sangue Aéreo possuem a vantagem Aceleração, e também a habilidade conhecida como Canção do Vento. A Canção do Vento é ensinada a todos os ciganos de Sangue Aéreo. Com ela, o personagem pode cantar em tons tão belos e melodiosos que qualquer um que o ouça parará imediatamente o que estiver fazendo para escutar a voz do cigano (teste de Resistência para evitar o efeito). Não é preciso teste, exceto em condições adversas (como à beira do mar, onde as ondas atrapalham o som). Nesse caso, um teste de Habilidade +1 deve ser feito.

Personagens de Sangue Aéreo recebem um bônus de +1 em testes de Resistência contra som ou vento, e +1 em cada dado de Armadura para absorver dano por som/ar/vento (normal ou mágico). Ciganos de Sangue Aéreo podem personalizar seu dano como ar mesmo que não usem magias; o ar em suas veias se manifesta em suas armas. O Sangue Aéreo custa 3 pontos de personagem.

Terra:

Ciganos compenetrados e cabeça-dura, são assim os de Sangue Terroso. Eles não mudam facilmente, e vivem muito tempo, chegando aos 100 anos com facilidade. Os ciganos de Sangue Terroso são excelentes artesãos,
mas não se dão bem com outras atividades que não essas. Seus objetivos lhes dão força; e que força...
Se o cigano possui Sangue Terroso, ganha a vantagem Energia Extra II, mas também a desvantagem a Devoção. Essa devoção nunca pode ser recomprada com pontos de personagem; se cumprir sua devoção, o personagem deve escolher outra para substituir a original. Eles também possuem a habilidade especial conhecida como Objeto do Poder: essa habilidade é instintiva e natural, todo cigano de Sangue Terroso pode usá-la. Com ela, o cigano pode criar um objeto (é necessária uma perícia artesanal para isso) com uma habilidade especial escolhida por ele. O jogador deve conversar com o Mestre sobre a habilidade do objeto, sem criar nada exagerado demais.

Personagens de Sangue Terroso recebem um bônus de +1 em testes de Resistência contra terra ou pedra, e +1
em cada dado de Armadura para absorver dano por terra/contusão (normal ou mágico). Ciganos de Sangue Terroso podem personalizar seu dano como terra mesmo que não usem pedras ou magias; a terra em suas veias se manifesta em suas armas. O Sangue Terroso custa 2 pontos de personagem.

Água:

A Água é transparente e pura, bem como os ciganos de Sangue Aquoso. Esses ciganos costumam se tornar curandeiros e amam toda e qualquer forma de vida. Portadores de Sangue Aquoso não escondem seus sentimentos e jamais mentem; eles também nadam "como peixes". Personagens de Sangue Aquoso podem nadar tão rápido quanto correm, e agüentam o dobro do tempo normal debaixo d'água sem respirar. No entanto, eles possuem um Código de honra próprio com os seguintes itens: jamais ferir uma criatura viva intencionalmente; nunca mentir; nunca esconder seus sentimentos; todos são iguais e merecem liberdade. Além disso, possuem uma habilidade especial chamada Beijo da Vida: ao beijar uma criatura, quaisquer aflições que estiverem afetando o alvo (doenças normais, desordens mentais, etc.) são curadas, bem como 2 Pontos de Vida. Eles podem usar essa habilidade duas vezes por dia.

Personagens de Sangue Aquoso recebem um bônus de +1 em testes de Resistência contra água/frio/gelo, e +1 em cada dado de Armadura para absorver dano por água/frio/gelo (normal ou mágico). Ciganos de Sangue Aquoso podem personalizar seu dano como água mesmo que não usem magias ou jatos d'água; a água em suas veias se manifesta em suas armas. O Sangue Aquoso custa 2 pontos de personagem.

Rituais Ciganos

Um personagem que não seja um mago pode usar magias. Seguindo as instruções dadas em um pergaminho ritualístico especial, um não-mago pode realizar qualquer magia. Apesar disso, o personagem ainda deve gastar Pontos de Vida. O custo em Pontos de Vida varia para cada ritual; rituais com efeitos instantâneos ou permanentes gastam ponto de vida que podem ser recuperados posteriormente (a menos que a descrição diga o contrário). Já as mágicas sustentadas (que reduzem temporariamente o total de PVs do mago) são bem desagradáveis quando usadas por não-magos. Em geral, não-magos não sabem sequer que estão gastando pontos de vida numa magia, que dirá saber que podem desistir daquelas com efeitos sustentados. Um não-mago iniciante NUNCA saberá esta informação, e a maioria dos personagens jamais descobre isso. Um ritual tem exigências (apenas para indicar os caminhos utilizados na magia, caso um mago verdadeiro queira realizar a magia), custo (já explicado), duração (como magia normal), tempo de execução (quanto tempo leva para o ritual se completar) e materiais (componentes para realizar a magia). Veja abaixo alguns rituais específicos dos ciganos:

Visão do Futuro
Exigências: Luz 7
Custo: 5 PVs
Duração: instantânea
Tempo de Execução: 1 hora
Materiais: tacho de cobre, folhas de babosa, folhas de urtiga, piche

Este ritual permite ao executor ter uma breve porém nítida visão do futuro próximo. Quanto mais velho o executor, mais eficiente é o ritual; a visão no futuro é de um dia para cada 5 anos de vida. O momento exato captado pelo executor é decidido pelo Mestre, que deve narrar a visão com máxima clareza. O ritual deve ser executado fervendo-se as folhas de babosa e de urtiga no piche, dentro do tacho de cobre. Quando o cheiro estiver insuportável, o executor do ritual deve olhar para dentro do tacho e ao invés de uma massa nojenta e fedorenta, verá o futuro. Esse ritual é raro e costuma ser conhecido apenas pelos ciganos.

Detecção de Maldição
Exigências: Luz 2, Água 2
Custo: 1 PV
Duração: sustentável
Tempo de Execução: 1 minuto
Materiais: lágrimas de serpente

Este simples ritual, uma vez ativo, permite ao executor sentir uma estranha sensação na presença de pessoas com a desvantagem Maldição ou que seja um Morto-Vivo, Licantropo ou que possua uma dependência desumana involuntária. Deve-se aplicar três gotas de lágrimas de serpente em cada olho para ativar o ritual.

Criar Arma Especial
Exigências: Terra 6, Focus em 3 outros Caminhos 4
Custo: 5 PVs
Duração: sustentável
Tempo de Execução: 10 dias (ou mais)
Materiais: varia com o tipo de arma a ser fabricada

Este poderoso e útil ritual encanta temporariamente uma arma, transformando-a em Arma Especial. A arma funciona exatamente com a vantagem de mesmo nome. Os materiais variam. Cada pergaminho possui instruções para a fabricação de armas diferentes. O pergaminho em posse de Patrik, da Caravana de Yavan, é um pergaminho que ensina a criar arcos encantados com flechas mágicas. Os materiais são: madeira de uma árvore derrubada por um relâmpago; fios de seda; ossos de grifo (para as pontas das flechas) e penas de grifo (para o enfeite). Esse ritual dura dez dias. Não são desconhecidos rituais que demoram 6 meses, ou até mesmo anos.

Personagens Ciganos

Em 3D&T, ser um cigano não tem custo em pontos. Trate-a como uma Vantagem Única (pg. M32). Todos os ciganos possuem Má Fama; se o seu personagem quiser possuir Boa Fama, deverá ser com um bom motivo. As duas se anulam no cálculo de dinheiro, mas Boa Fama é a que conta nas reações. Eles também ganham uma especialização da Perícia Crime, ou a vantagem Ataque Múltiplo. Podem possuir poderes psíquicos, e têm um Código de Honra especial: Nunca faltar com a palavra firmada num pacto; sempre ser hospitaleiro e protetor de pessoas semelhantes; jamais levantar a mão contra outro cigano, exceto numa disputa previamente acertada; nunca desrespeitar uma mulher mais velha; nunca revelar segredos de seu povo para não-ciganos; sempre ser corajoso e de peito aberto a novidades e à aventuras; covardia é sinal de fraqueza e covardes devem ser banidos. Normalmente, apenas humanos são ciganos, mas meio-elfos podem ser ciganos em casos especiais.

Nova Perícia: Negociação

Você é extremamente bom no mundo das finanças, raramente fazendo maus negócios - bom na hora de pechinchar ou na hora de evitar que sua empresa vá à falência.
Barganha: Você pode diminuir (ou aumentar) o preço de um determinado produto. O aumento/diminuição é de 10% para cada ponto de diferença entre o valor rolado e o seu valor de teste (mínimo de 10%).
Burocracia: Você sabe como lidar com situações burocráticas, e como subornar funcionários.
Contabilidade: Você sabe como funcionam os negócios, pode descobrir fraudes, etc.
Reputação e Crédito: Você pode parecer mais próspero e confiante do que realmente é. Útil para passar adiante moedas falsas, conseguir dinheiro emprestado, etc.

Novas Especializações

Estas Especializações são específicas para mundos medievais, como Arton. Há algumas Especializações totalmente novas.

Ciências

Astrologia: Você pode prever o futuro através de técnicas duvidosas de observação dos astros.
Alquimia: Você conhece o segredo do preparo de pós, poções e ungüentos especiais.
Teologia: Você sabe sobre a sua religião e outras religiões.
Necrologia: Você sabe sobre mortos-vivos: como matá-los, do que eles são feitos...

Crime

Armadilhas: Você sabe preparar, armar e desarmar armadilhas.
Conhecimento sobre Venenos: Você sabe preparar venenos diversos e reconhecer se objetos ou criaturas possuem algum veneno.
Manha: Você pode conseguir contatos, informações e compras no submundo das cidades grandes.

Máquinas

Armeiro: Você pode fazer armas, tanto de metal quanto arcos e flechas.
Armaduras: Você pode fazer armaduras, tanto de metal quanto de couro.

Investigação

Armadilhas: Você sabe preparar, armar e desarmar armadilhas.
Pesquisa: Você pode encontrar informações gerais se tiver tempo e um local adequado para pesquisar.

Baseado em material desenvolvido por Marcelo Del Debbio, e em Trinity.
Agradecimentos especiais a Wallas Dragon Knight e Tzimisce (valeu chapas!)
Agradecimentos especiais à Margareth Weiss e Tracy Hickman, criadores da maior raça existente (naquelas)...